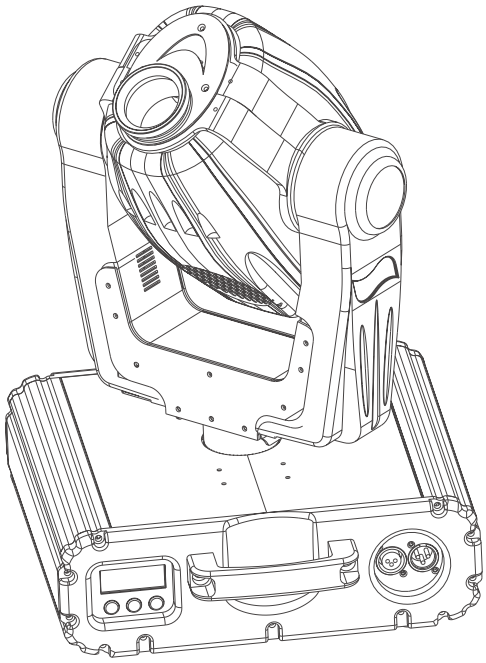
Futurelight®

BEDIENUNGSANLEITUNG
USER MANUAL
MODE D'EMPLOI
MANUAL DEL USUARIO

PHS-200

Pro-Head-Spot



Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for future needs!
Gardez ce mode d'emploi pour des utilisations ultérieures!
Guarde este manual para posteriores usos.

CE

© Copyright
Nachdruck verboten!
Reproduction prohibited!
Réproduction interdit!
Prohibida toda reproducción.

MULTI-LANGUAGE-INSTRUCTIONS

Inhaltsverzeichnis
Table of contents
Sommaire
Contenido

Deutsch

EINFÜHRUNG **4**
SICHERHEITSHINWEISE **4**
BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG **5**
GERÄTEBESCHREIBUNG **6**
Features 6
Geräteübersicht 7
INSTALLATION **8**
Lampeninstallation/Lampenwechsel 8
Einsetzen/Austauschen von Gobos 9
Lampenjustierung 10
Projektormontage 10
Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor 13
Anschluss ans Netz 13
BEDIENUNG **14**
Stand Alone-Betrieb 14
DMX-gesteuerter Betrieb 14
Adressierung des Projektors 14
DMX-Protokoll 15
Control Board 17
Hauptfunktionen 18
REINIGUNG UND WARTUNG **24**
Sicherungswechsel 24
TECHNISCHE DATEN **25**

English

INTRODUCTION **26**
SAFETY INSTRUCTIONS **26**
OPERATING DETERMINATIONS **27**
DESCRIPTION OF THE DEVICE **28**
Features 28
Overview 29
INSTALLATION **30**
Installing/Replacing the lamp 30
Lamp adjustment 31
Inserting/Exchanging gobos 31
Rigging 32
Connection with the mains 35
OPERATION **36**
Stand Alone operation 36
DMX-controlled operation 36
Addressing 36
DMX-protocol 37
Control Board 39
Main functions 40
CLEANING AND MAINTENANCE **46**
Replacing the fuse 46
TECHNICAL SPECIFICATIONS **47**

Français

INTRODUCTION **48**
INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ **48**
EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS **49**
DESCRIPTION DE L'APPAREIL **50**
Features 50
Aperçue des parties 51
INSTALLATION **52**
Installer/Remplacer la lampe 52
Introduire/échanger gobos 53
Ajustage de la lampe 53
Montage du projecteur 54
Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur 57
Alimentation 57
MANIEMENT **58**
Opération Stand Alone 58
Contrôle par DMX 58
Codage du projecteur 58
Protocôle DMX 59
Control Board 61
Fonctions principales 62
NETTOYAGE ET MAINTENANCE **68**
Remplacer le fusible 68
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES **69**

Español

INTRODUCCIÓN **70**
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD **70**
INSTRUCCIONES DE MANEJO **71**
DESCRIPCIÓN DEL APARATO **72**
Features 72
Descripción de las partes 73
INSTALACIÓN **74**
Instalar/Reemplazar la lámpara 74
Insertar/reemplazar gobos 75
Montaje del proyector 76
Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector 79
Alimentación 79
OPERACIÓN **80**
Operación Stand Alone 80
Control por DMX 80
Direccionamiento del proyector 80
Protócolo DMX 81
Control Board 83
Funciones principales 84
LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO **89**
Reemplazar el fusible 90
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS **91**

Das neueste Update dieser Bedienungsanleitung finden Sie im Internet unter:
You can find the latest update of this user manual in the Internet under:
Vous pouvez trouvez la dernière version de ce mode d'emploi dans l'Internet sous:
Vd. puede encontrar la versión más reciente de este manual en el Internet bajo:

www.futurelight.com

Français

MODE D'EMPLOI

Futurelight®

PHS-200
Pro-Head-Spot

ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant d'ouvrier le boîtier!

Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.

Toute personne ayant à faire avec le montage. la mise en marche. le maniement et l'entretien de cet appareil doit
- être suffisamment qualifiée
- suivre strictement les instructions de service suivantes.
- considérer ce mode d'emploi comme faisant partie de l'appareil
- conserver le mode d'emploi pendant la durée de vie de l'article
- transmettre le mode d'emploi à un éventuel acheteur ou utilisateur de l'appareil
- s'assurer qu'en cas de besoin, chaque modification obtenue soit ajoutée au mode d'emploi.

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi un FUTURELIGHT PHS-200. Vous êtes en possession d'un effet lumineux puissant aux possibilités multiples.

Sortez le PHS-200 de son emballage.

Avant tout, assurez vous que l'appareil n'a pas subi de dommages lors de son transport. Si tel était le cas, contactez immédiatement votre revendeur.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

ATTENTION!
Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec une tension dangereuse vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

L'appareil ne devrait pas être mis en service lorsqu'il à été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se forme de la condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.

La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. La fiche au secteur doit seulement être branchée avec une prise de courant adaptée.

Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent; lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocutions! Ne manipulez jamais les partys sous tension avec les mains mouillées!

Assurez-vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée au dos de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.

Prenez garde de ne pas coincer ou abimer le câble d'alimentation. Contrôler l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche; ne tirez jamais sur le câble.

Lors de la première mise en service, il peut y avoir une émission de fumée et d'odeurs. Ceci n'est pas dû à un défaut de l'appareil.

Attention: L'appareil produit des témperatures excessives!

Danger d'incendie! Ne jamais installer l'appareil sur des surfaces facilement enflammables (p.ex. tapis de foire)!

RISQUE DE MAL!
Ne jamais regarder directement à la source de lumière, parce que des personnes sensibles peuvent subir une attaque épileptique (surtout valable pour des épileptiques)!

Tenir les enfants et les novices éloignées de l'appareil.

EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS

Cet appareil est un spot avec tête rotatif pour creer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté avec une tension alternative de 230 V, 50 Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.

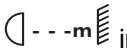
Cet appareil est prévu pour des utilisations professionnelles, p. ex. sur scènes, en discothèques, théâtres etc.

Effets lumineux ne sont pas conçus pour un usage continu. Accordez leur une pause de temps à autre, cela prolongera leur durée de vie.

Eviter les secousses et l'emploi de force lors de l'installation ou l'utilisation de l'appareil.

Il ne faut jamais lever l'appareil à la tête de projecteur, puisque autrement la mécanique pourrait être endommagée. Toujours prenez l'appareil aux poignées de transport.

Quand choisir le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Assurez-vous que l'appareil ne peut pas être touché ou renversé. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.

Le symbole  indique la distance minimale des objets illuminés. Ne jamais prenez une distance en-dessous de ce valeur entre la sortie de lumière et la surface à illuminer!

Seulement installer l'appareil sur des surfaces non enflammables. Afin d'assurer une ventilation optimale, il est nécéssaire de laisser un espace d'au moins 50 cm autour de l'appareil. Veuillez réspecter que des objects sensibles au chaleur peuvent être corroyés ou endommagés grâce à la chaleur émittée.

Lors de l'installation du projecteur, au démontage du projecteur et pendant l'exécution des travaux de service faites attention à ce que la zone en-dessous du lieu d'installation soit bouclée.

Pour le montage par dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée. Il faut accrocher l'élingue de sécurité aux fixations prévues à cette fin. Ne jamais accrocher l'élingue de sécurité aux poignées de transport!

N'utilisez l'appareil qu'après vous êtes assuré que le boîtier est bien fermé et tous les vis nécessaires ont été complètement fixés.

Il ne faut jamais allumer la lampe, si la lentille d'objectif ou des couvercles de boîtier ont été enlevé, puisqu'il éxiste du danger d'explosion aux lampes à décharge et il se produit un rayonnement ultraviolet fort, qui peut causer des brûlures.

La maximale température ambiante t_a = 45° C ne doit pas être dépassée.

N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.

Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.

Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toutes modifications sur l'appareil.

Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.

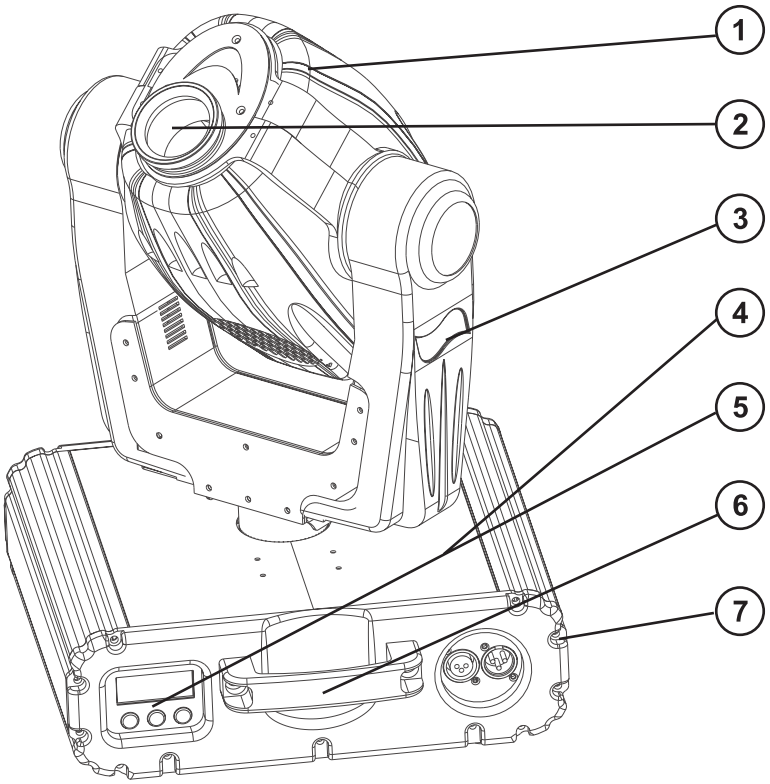
Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque autre utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, explosion de lampe, chute etc.

DESCRIPTION DE L'APPAREIL

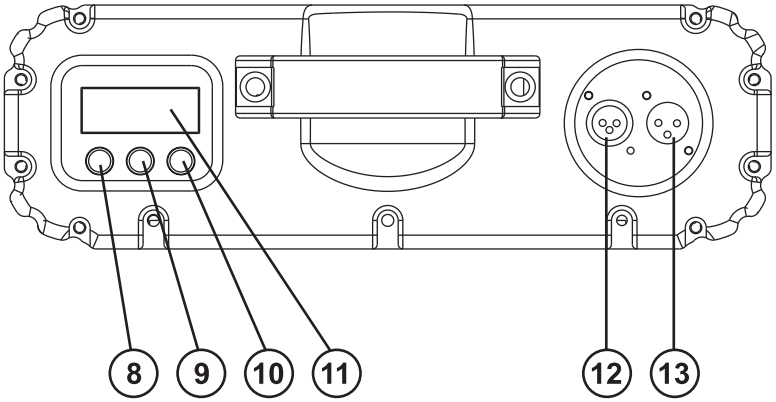
Features

Mini-Moving-Head
Maniement par DMX ou Stand Alone avec fonction "Master/Slave" • Contrôlé par le son grâce au microphone intégré • 48 scènes préprogrammées au Program Run pour maniement Stand Alone • Numéro de scènes au Program Run peut être changé inidividuellement • Possiblité d'éditer les scènes au Program Run via Control Board ou contrôleur externe et de les mémoriser • 9 couleurs dichroïques pleines et blanc • Changement de couleurs commutable (mode 1: seulement pleines couleurs, mode 2: changement de couleurs dans chaque position) • Effet "rainbow" bidirectionnel à vitesse variable • Roue de gobos avec 7 gobos rotatifs et ouvert • Avec fonction "gobo shake" • Foyer manuel • Effet stroboscopique avec 1 à 10 flashs par seconde • Dimmeur méchanique • Mise en position dedans de 360° Pan et 265° Tilt • 8 canaux DMX • Control Board avec affichage 4 positions et clavier de feuille pour ajuster l'adresse DMX start, Pan-/Tilt-Reverse, programme, Reset, contrôle de la lampe • Pour lampe MSD 250 ou MSD 250/2 • Contrôlable via DMX-512 par chaque contrôleur DMX standard

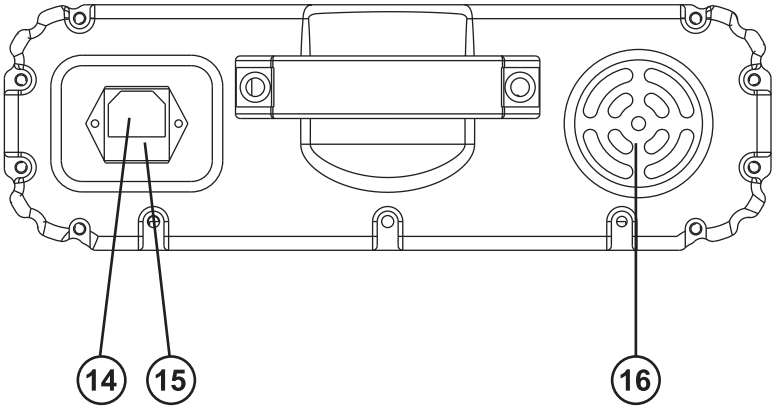
Aperçue des parties



(1) Tête rotatif
(2) Objectif
(3) Bras rotatifs
(4) Base
(5) Control Board
(6) Poignée de transport
(7) Vis de boîtier



(8) Touche Mode/Enter
(9) Touche Down
(10) Touche Up
(11) Affichage
(12) Sortie DMX
(13) Entrée DMX



(14) Alimentation
(15) Porte-fusible
(16) Ventilateur

INSTALLATION

Installer/Remplacer la lampe

DANGER DE MORT!
Toujours mettre hors tension avant de mettre en place l'ampoule!
Débrancher avant toute manipulation!

Pour l'installation, vous avez besoin d'une lampe MSD/HSD 200 GY-9,5, MSD/HSD 250 GY-9,5 ou MSD 250/2 GY-9,5.

La lampe ne peut être changée que si les vêtements de protection apropriés sont utiliés (lunettes de protection, gants de protection, casque de protection avec visière, tablier de cuir).

ATTENTION!
La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur!

La durée de vie indiquée par le fabriquant ne doit jamais être dépassée. C'est pour cette raison que vous devez notez avec précaution les heures de fonctionnement de la lampe et remplacer la lampe à temps.

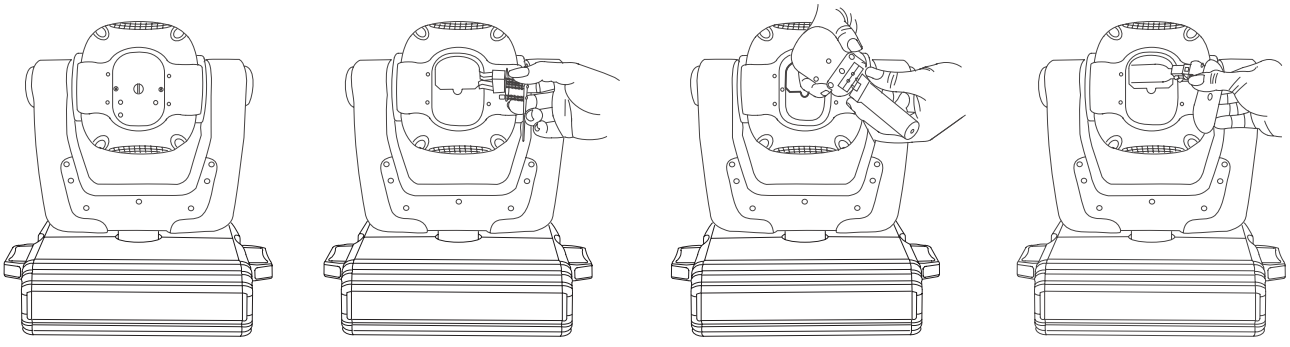
La lampe usée est à conserver dans un récipiant de protection et à manipuler avec précaution.

La lampe utilisée a une température moyenne de 600° C.

Avant le remplacement de l'ampoule, toujours laisser refroidir (env. 10 minutes) celle-ci et débrancher l'appareil.

Ne jamais manipuler l'ampoule directement avec les doigts. Veuillez respecter les instructions du fabricant. Ne pas utiliser des ampoules d'une puissance supérieure, la température dègagée par celles-ci étant trop haute pour cet appareil. En cas de non respect de cette consigne, la garantie n'est plus valable.

Procédure:



Pas 1: Dévissez les vis de fixation du couvercle de la lampe et retirez-le.
Pas 2: Dévissez les vis moletée du porte-lampe et retirez-le.
Pas 3: Quand vous remplacez une lampe, retirez la lampe defféctueuse avant.
Pas 4: Insérez la lampe dans le porte-lampe.
Pas 5: Replaçez le porte-lampe et vissez les vis moletée.
Pas 6: Ajustez la lampe comme décrit sous Ajustage de la lampe.
Pas 7: Replaçez le couvercle de la lampe et vissez les vis de fixation.

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avant que le boîtier ne soit refermé.

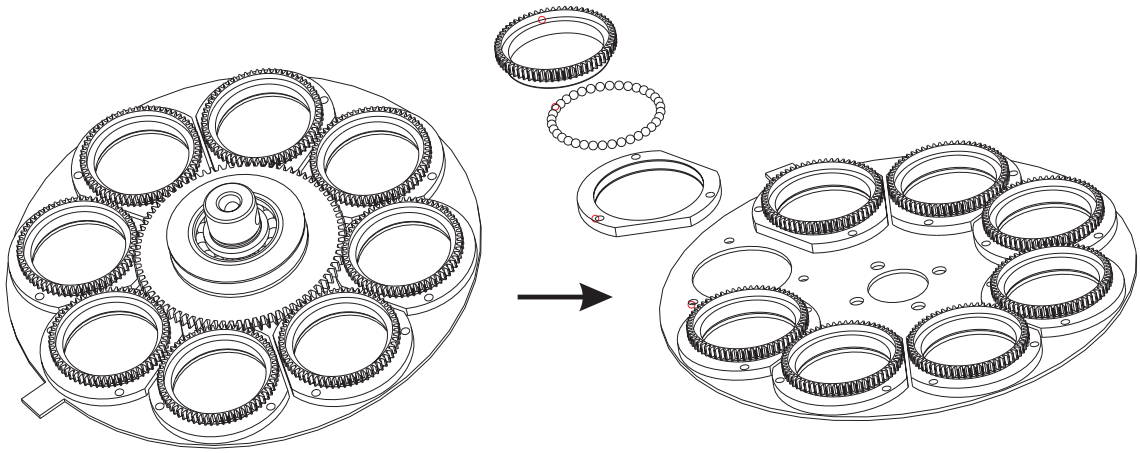
Introduire/échanger gobos

DANGER DE MORT!
Toujours débrancher l'appareil avant de introduire les gobos!

Quand vous voulez utiliser des formes et dessins différents comme le gobos standards, ou quand vous voulez échanger gobos, procédez de la manière suivante:

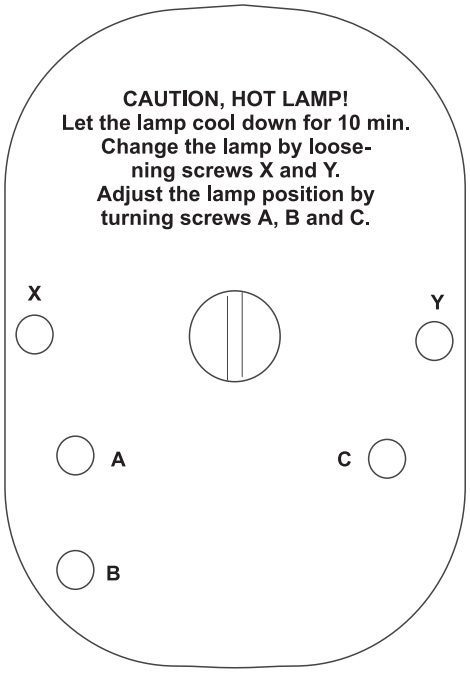
ATTENTION!
Ne jamais dévisser les vis des gobo rotatifs.
Autrement les paliers ouvrients!

Rémovez l'anneau de fixation avec un outil approprié. Rétirez le gobo et insérez le nouveau gobo. Pressez l'anneau de fixation et introduisez-le avant le gobo.



Quand installer des gobos métalliques, assurez-vous que la côté inversée montre partie de la lampe. Quand installer des gobos en verre, assurez-vous que la côté couchée montre en direction de la lampe.

Ajustage de la lampe



Le porte-lampe de l'appareil est ajusté à l'usine. Comme les lampes à utiliser diffèrent d'un fabricant à l'autre, il pourrait devenir nécessaire de procéder à un nouveau ajustage de la position du porte-lampe.
Allumez la lampe, ouvriez le shutter et l'iris, ajustez l'intensité du dimmeur à 100 % et focussez le rayon de lumière sur une surface plane (mur). Centrez le "Hot Spot" (la partie la plus claire du rayon de lumière) avec les 3 vis **"A, B, C"**. Tournez un vis pour mover le Hot Spot sur l'image projeté. Si vous ne pouvez pas voir un Hot Spot, ajustez la lampe jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si le Hot Spot semble trop clair, vous pouvez affaiblir son intensité en mouvant la lampe plus proche au réflecteur. A cette fin, tournez les vis **"A, B, C"** pour ¼ tours dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si la lumière semble plus clair au bord extérieur du rayon qu'au centre, la lampe se trouve trop proche au réflecteur. Dans ce cas, éloignez la lampe du réflecteur en tournant les vis **"A, B, C"** pour ¼ tours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la lumiere soit repartie de manière uniforme et le rayon semble assez clair.

Montage du projecteur

DANGER DE MORT!

Quand installer l'appareil, il faut considerer les instructions de EN 60598-2-17 et des normes nationales réspectives! L'installation est à faire effectuer par un installateur agrée!

Les dispositifs de suspension du projecteur doivent être construites et conceptionnés de telle manière qu'ils puissent supporter son charge utile de 10 fois pour 1 heure sans déformation permanente nuisible.

L'installation doit toujours être effectuée avec une deuxième suspension indépendante, par ex. un filet de capture approprié. Cette deuxième suspension doit être conceptionnée et installée de telle manière qu'en cas de défaut de la suspension principale aucun part de l'installation ne puisse tomber.
Pendant le montage, l'adaptation et le démontage, la présence inutile dans le secteur de surfaces de mouvement, sur des ponts d'illumination, sous des place de travail surélevées ainsi que près d'autres aires de danger est interdite.

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés par des experts.
L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.
L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins une fois par an par une personne compétente.

Procédure:
Dans le cas idéal, le projecteur devrait être installé en dehors du secteur de présence de personnes.

IMPORTANT! LE MONTAGE PAR DESSUS DE LA TETE EXIGE UN HAUT NIVEAU D'EXPERIENCE. Ceci comprend (mais n'est pas limitée seulement) des calculations pour la définition de la capacité de charge, le matériel d'installation utilisé et des inspections de sécurité régulières du matériel utilisé et du projecteur. N'essayez jamais à procéder à une installation vous-même, si vous ne disposez pas d'une telle qualification, mais en commissionnez un installateur professionnel. Des installations incorrectes peuvent causer des blessures et/ou l'endommagement de propriété.

Il faut installer le projecteur en dehors du secteur d'opération à la main de personnes.

Si le projecteur doit être décroché du plafond ou de poutres élevés, il faut toujours utiliser des systèmes de traverses pour les travaux. Ne jamais installez le projecteur de manière qu'il puisse osciller librement dans l'espace.

Attention: En tombant, les projecteurs peuvent causer des blessures considérables! En cas de doutes concernant la sécurité d'une forme d'installation possible, NE PAS installer le projecteur!

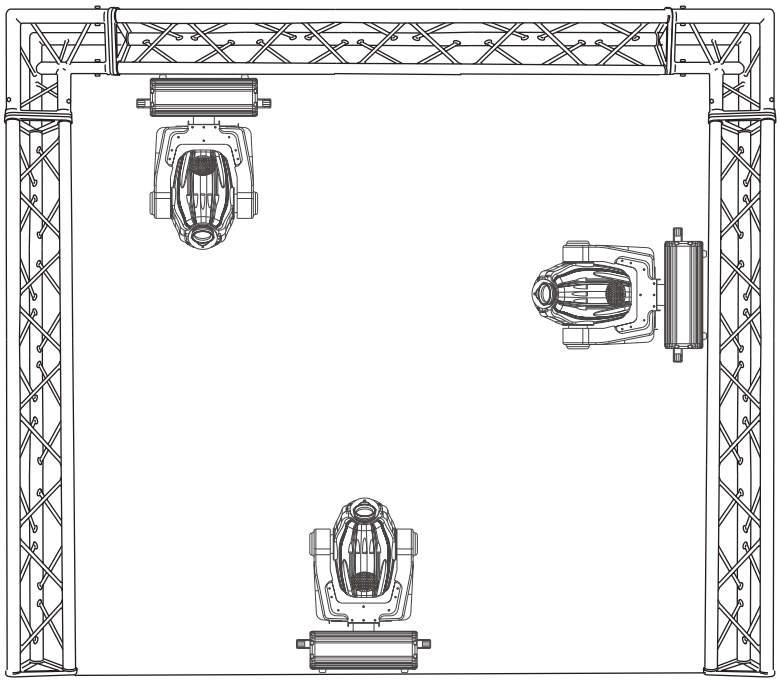
Rassurez-vous avant le montage que la surface de montage peut supporter au moins dix fois la charge ponctuelle du poids propre du projecteur.

DANGER D'INCENDIE!

Assurez-vous lors du montage qu'il n'y ait pas de matériau facilement inflammable en contact avec le boîtier (distance minimale 0,5 m)!

ATTENTION!

N'installez le projecteur que par deux crochets appropriés. Svp observez de même les indications d'installation sur le côté bas de l'unité de base. Veillez à ce que l'appareil soit bien fixé. Assurez-vous que l'attache soit robuste et stable.



L'appareil peut être mis directement au sol ou être installé dans chaque position possible dans le Trussing, sans changer ses caractéristiques fonctionnels.

La base de projecteur peut être installée en deux manières différentes.

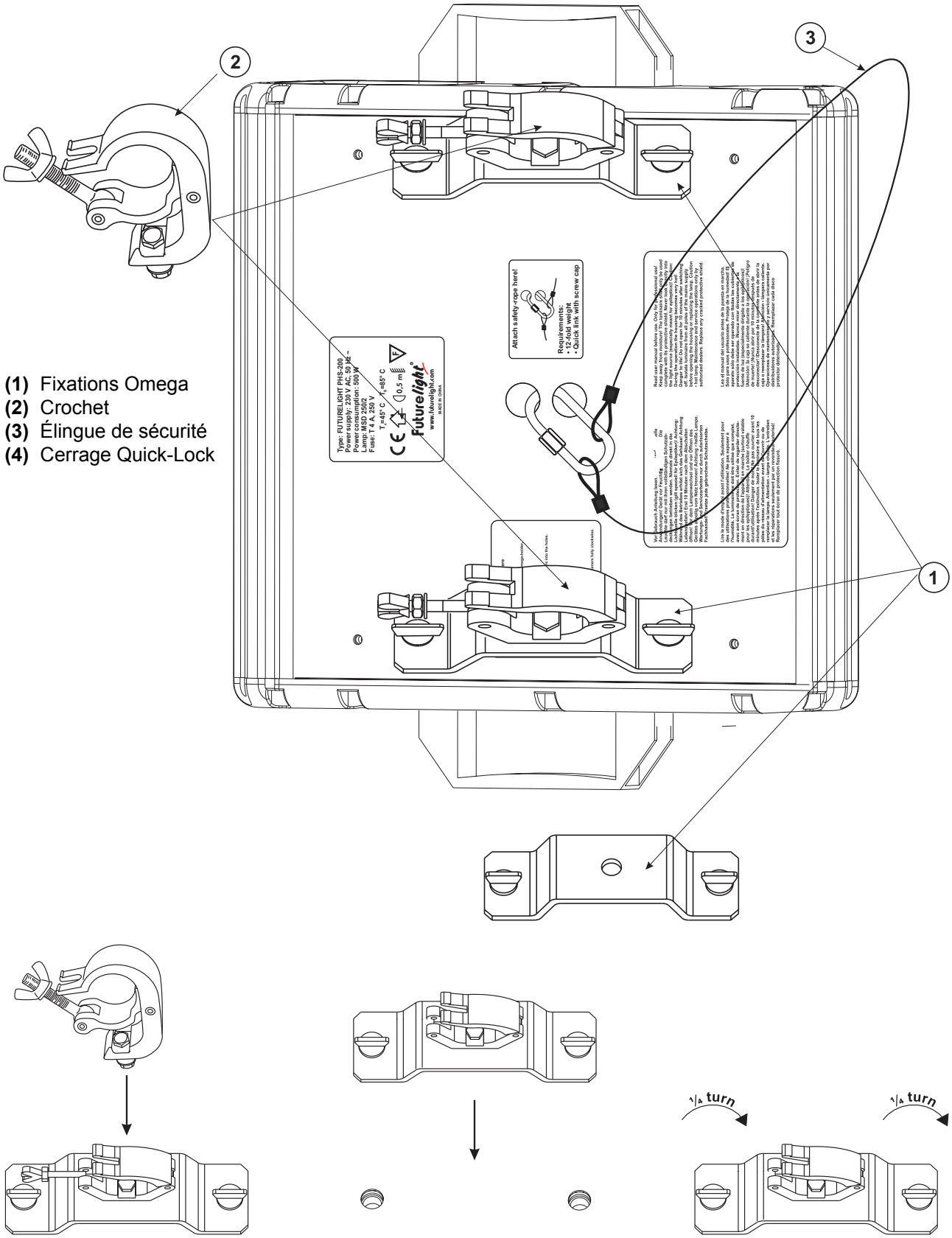
Pour le montage par dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée, qui est dimensionnée au moins pour 12 fois le poids de l'appareil. Vous deviez seulement utiliser une élingue de sécurité avec maillons de connection fileté. Accrochez l'élingue de sécurité dans le trou prévu à cette fin dans la base et le trussing. Accrochez le fin à au maillon de connection fileté et serrez bien le vis de fixation.

La distance de chute maximale est 20 cm.

Une élingue de sécurité déjà utilisée ou defectueuse doit ne jamais etre utilisée encore une fois.

DANGER DE MORT!

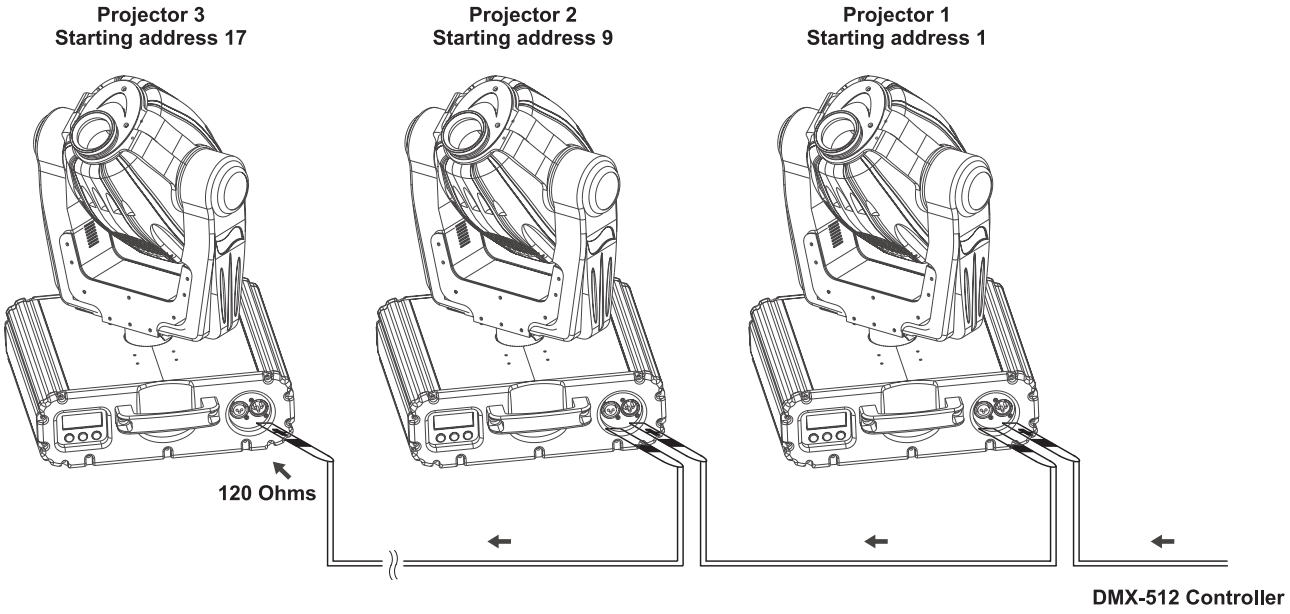
Avant la première mise en marche, l'installation doit être contrôlé par un organisme agrée!



(1) Fixations Omega
(2) Crochet
(3) Élingue de sécurité
(4) Cerrage Quick-Lock

Visser les crochets avec un vis M12 à la fixation Omega.
Insérez les deux cerrages Quick-Lock de la première fixation dans les trous dans la base. Fixez les cerrage Quick-Lock. Installez la deuxième fixation Omega.

Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur



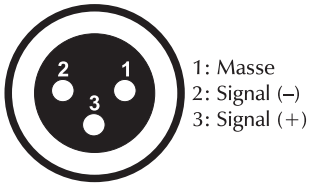
Faites attention que les câbles n'ont pas de contact entre eux. Il se peut autrement que les appareil ne fonctionneront pas correctement.

Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les projecteurs doit être effectué avec un câble gainé bipolare. Raccord XLR 3 pôles.

Occupation de la connection XLR:

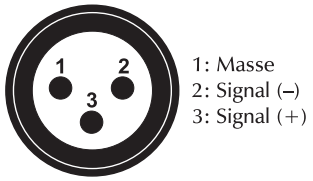
Sortie DMX

Douille XLR encastrable:



Entrée DMX

Fiche XLR encastrable:



Quand vous utilitsez un contrôleur avec cette occupation, vous pouvez directement connecter la sortie DMX du contrôleur avec l'entrée DMX du premier appareil de la chaîne DMX. Quand vous voulez connecter des contrôleurs DMX avec des sorties DMX différentes, il est nécéssaire d'utiliser des câbles d'adaptation.

Connecter une chaîne DMX serielle:
Connectez la sortie DMX du premièr appareil de la chaîne avec l'entrée DMX de l'appareil prochaine. Toujours connectez une sortie avec une entrée de l'appareil prochaine jusqu'à tous appareil soient connectés.

Attention: Au projecteur ulterieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de termination. Braser une résistance de 120 Ω sur la prise XLR entre Data (-) et Data (+) et l'attacher dans la sortie DMX du projecteur ultérieur.

Alimentation

Branchez l'appareil avec le câble d'alimentación inclus.

L'occupation des câbles de connection est:

Câble	Pin	International
Brun	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/Vert	Terre	⏚

La terre doit être connecteé!

Quand vous connectez l'appareil directement au secteur local, vous deviez installer un interrupteur du secteur avec une aperture de 3 mm au minimum sur chaque pôle.

Ne jamais connecter des effets lumineux à un "dimmer pack".

MANIEMENT

Le PHS-200 commençera à fonctionner dès que vous le brancherez au secteur. Durant le Reset (réinitialisation), les moteurs s'ajusteront automatiquement et l'appareil sera prêt à fonctionner après.

Opération Stand Alone

En mode Stand Alone, vous pouvez utiliser le PHS-200 sans contrôleur.
Débranchez le PHS-200 du contrôleur et appelez le programme interne:

1.Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal **"MODE"** (affichage clignote).
2.Pressez la touche Enter et choississez **"RUN"** en pressant la touche Up.
3.Pressez la touche Enter et choississez **"AUTO"** en pressant la touche Up.
4.Pressez la touche Enter et choississez **"ALON"** en pressant la touche Up.
5.Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction; l'affichage indique **"AU-A"**.
6.Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

Veuillez suivre les instructions sous Control Board, Fonctions principaux, menus Run et Edit.

Contrôle par DMX

Vous pouvez contrôler les projecteurs individuels grâce à votre contrôleurs DMX. Chaque canal DMX a une ocupation différente avec des caractéristiques différentes. Les canaux DMX individuels et leur caractéristiques se trouvent dans le chapitre Protocôle DMX.

Codage du projecteur

L'unité de contrôle du PHS-200 permet de coder l'adresse initiale DMX des projecteurs. L'adresse initiale est le premier canal à partir le projecteur répond au contrôleur DMX.
Lorsque vous codez l'adresse initiale au canal 9, le PHS-200 occupera les canaux 9 à 16.
Assurez-vous qu'il n' y ait pas de canaux entrelacés pour assurer un contrôle correct et indépendant d'autres appareils DMX.
Lorsque deux ou plus projecteurs PHS-200 sont codés à la même adresse initiale, ils fonctineront synchronement.

Pressez les toches Up/Down pour coder l'adresse initiale DMX. Maintenant, vous pouvez commencer avec le maniement via vôtre contrôleur DMX.

Attention:
L'appareil indique les modes des signaux DMX-512 et de la lampe grâce à l'affichage:

1. Après avoir mis l'appareil sous tension, le projecteur reconaîtra s'il recoit des signaux DMX-512 ou non. S' il y a de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage indique **"A.001"** avec l'adresse actuelle. S' il n'y a pas de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage clignote **"A001"** avec l'adresse actuelle.
Cette situation est possible quand:
-la fiche 3-pôle XLR (câble avec les signaux DMX du contrôleur) n'est pas connectée à l'entrée d'appareil
-le contrôleur est mis hors tension ou défectueux
-le câble ou le connecteur es défectueux ou le câble de signal n'est pas connecté correctement avec l'entrée

Attention:
Au projecteur ulterieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de 120 Ω. La résistance est nécéssaire pour un fonctionement correcte des projecteur.

2. Si la lampe est allumée, l'affichage indique **"A00.1"** avec l'adresse actuelle. Si la lampe est éteinte, l'affichage indique **"A001"** avec l'adresse actuelle.

Protocôle DMX

Canal de contrôle 1 - Mouvement horizontal (Pan) (dans un angle de 360°)
Les mouvements horizontaux de la tête (PAN) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-center). Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 2 - Mouvement vertical (Tilt) (dans un angle de 265°)
Les mouvements verticaux de la tête (TILT) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre). Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 3 - Vitesse du mouvement Pan/Tilt

Valeur DMX	Caractéristique
0	Vitesse maximale
1-225	Vitesse diminuante
226-235	Blackout avec mouvement Pan/Tilt
236-245	Blackout avec changement des couleurs
246-255	Pas de fonction

Canal de contrôle 4 - Roue de couleurs
Changement linéaire des couleurs selon le mouvement du régulateur. Vous pouvez arrêter le changeur de couleur à la position désirée après vous avez activée cette fonction avec canal de contrôle 8.

Valeur DMX	Caractéristique
0-19	Ouvert/blanc
20-39	Rouge
40-59	Bleu enfoncé
60-79	Vert enfoncé
80-99	Turquiose
100-119	Rouge saumon
120-139	Jaune
140-159	Vert
160-179	Pink
180-199	Bleu claire
200-255	Effet "Rainbow" avant à vitesse diminuante

Canal de contrôle 5 - Roue de gobos rotatifs

Valeur DMX	Caractéristique
0-13	Ouvert
14-27	Gobo rotatif 1
28-41	Gobo rotatif 2
42-55	Gobo rotatif 3

56-69	Gobo rotatif 4
70-83	Gobo rotatif 5
84-97	Gobo rotatif 6
98-115	Gobo rotatif 7
116-135	Gobo 1 Shake à vitesse croissante
136-155	Gobo 2 Shake à vitesse croissante
156-175	Gobo 3 Shake à vitesse croissante
176-195	Gobo 4 Shake à vitesse croissante
196-215	Gobo 5 Shake à vitesse croissante
216-235	Gobo 6 Shake à vitesse croissante
236-255	Gobo 7 Shake à vitesse croissante

Canal de contrôle 6 - Rotation de gobos

Valeur DMX	Caractéristique
0-7	Pas de rotation
8-127	Rotation en avant des gobos à vitesse diminuante
128-135	Pas de rotation
136-255	Rotation en retour des gobos à vitesse croissante

Canal de contrôle 7 - Shutter, Strobe

Valeur DMX	Caractéristique
0-31	Shutter fermé
32-63	Close – open
64-159	Effet stroboscopique à vitesse croissante (max. 10 flash par seconde)
160-191	Pas de fonction (shutter ouvert)
192-223	Effet stroboscopique par hasard à vitesse croissante
224-255	Pas de fonction (shutter ouvert)

Canal de contrôle 8 - Lampe, reset, programmes internes

Valeur DMX	Caractéristique
0-31	Changeur de couleur normale
32-63	Changeur de couleur à chaque position
64-79	Allumer la lampe
80-95	Reset
96-111	Programme interne 1
112-127	Programme interne 2
128-143	Programme interne 3
144-159	Programme interne 4
160-175	Programme interne 5
176-191	Programme interne 6
192-207	Programme interne 7
208-223	Programme interne 8
224-239	Éteindre la lampe
240-255	Pas de fonction

Control Board

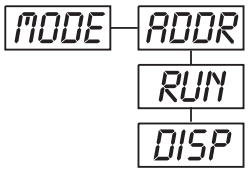
L'unité de contrôle offre plusieurs caractéristiques, par exemple pour ajuster l'addresse DMX, allumer ou éteindre la lampe, commencer le programme integré ou faire un reset.
Pressez et maintenez la touche Enter pour acceder au menu principal. Pressez la touche Up pour mouver dans le menu principal. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction. Pressez la touche Up pour changer la sélection. Vous pouvez quitter chaque mode avec la touche Exit. Les différentes fonctions sont décrit au-dessus.

Valeurs prédéterminées gris

	Menu princ.	Sous-menu	Menu d'extension	Affichage	Fonction
0	MODE	ADDR	VALU	A001~A511 (AXX)	Codage de l'adresse initiale
			SLAV	ON/OFF (SLAV)	Ajustement Slave
			EBOC	ON/OFF	Codage de l'adresse initiale DMX par contrôleur
		RUN	AUTO	ALON (AU-A)	Program Run automatique en Stand Alone
				MAST (AU-M)	Program Run automatique comme Master
			SOUN	ALON (SO-A)	Program Run contrôlé par le son en Stand Alone
				MAST (SO-M)	Program Run contrôlé par le son comme Master
		DISP	VALU	D-00 ~ D-30 (DXX) D-00	Affichage valeur DMX
			RDIS	ON/OFF	Inversion de l'affichage
			CLDI	ON/OFF	Eteindre l'affichage
1	LAMP	OPEN	ON/OFF		Allumer/éteindre lampe
		ONLI	ON/OFF		Lampe par contrôleur
		DELA	D–00 ~ D-59, D-15		Allumer la lampe avec délai
2	SET	RPAN	ON/OFF		Pan reverse
		RTIL	ON/OFF		Tilt reverse
		REST	ON/OFF		Reset
		LODA	ON/OFF		Retablir à la configuration initiale
		VER	V-1.0~V-9.9		Software version
3	ADJU	LADJ	ON/OFF		Ajuster la lampe
		TEST	T–01 ~ T–30		Test des fonctions
4	TIME	MATI	0000~9999 (heures)		Heures d'appareil
		LATI	0000~9999 (heures)		Heures de la lampe
		CLMT	ON/OFF		Fonction de service
		CLLT	ON/OFF		Retablir les heures de la lampe
5	EDIT	STEP	S–01 ~ S–48		Définer le numéro de steps dans le Run
		SC01 ~ SC48	C01 ~ C30	01XX (00~FF) 30XX (00~FF)	Editer le programme
			TIME (sécondes)	T – – X (1~9)	Ajuster le step time
			CNIN	ON/OFF	Editer le programme par contrôleur ext.

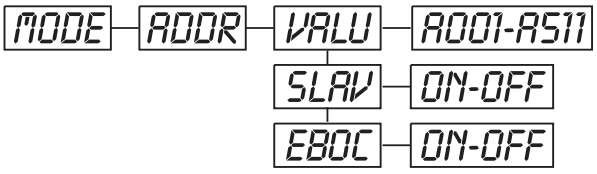
Fonctions principales

MODE - Menu principal 0



♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal **"MODE"** (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Enter et choississez **"ADDR"**, **"RUN"** ou **"DISP"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter pour choississer le sous-menu désiré.

ADDR - DMX 512 Codage de l'adresse initiale, ajustement Slave



VALU - DMX 512 Codage de l'adresse initiale

Cette fonction permêt d'ajuster l'adresse initiale DMX grâce au Control Board.
♦ Choississez **"VALU"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter et ajustez l'adresse initiale grâce aux touches Up/Down.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

SLAV - Ajustement Slave

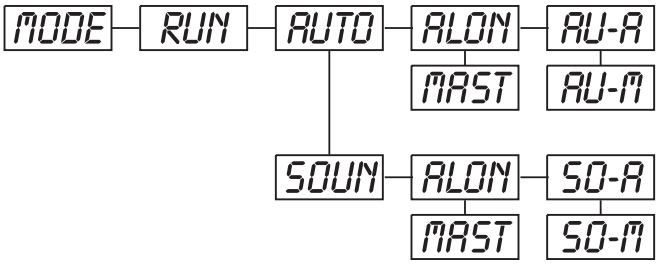
Cette fonction permêt de définer l'appareil comme slave.
♦ Choississez **"SLAV"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

EBOC - DMX 512 Codage de l'adresse initiale par contrôleur.

Cette fonction permêt d'ajuster l'adresse initiale DMX grâce au contrôleur externe.
♦ Choississez **"EBOC"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

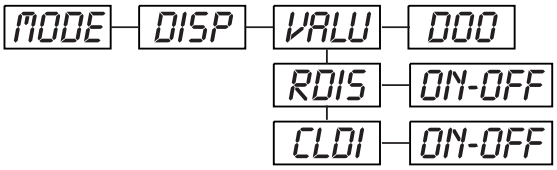
RUN - Appeler le programme interne, ajustement Master

La fonction **"RUN"** permêt d'appeler le programme interne. Vous pouvez définer le numéro de steps sous Step. Vous pouvez éditer les scènes individuelles sous Edit. Vous pouvez appeler les scènes automatiquement (AUTO), c'est à dire avec le step-time ajusté, ou contrôlé par le son (SOUND). La sélection "ALON" indique maniement en mode Stand Alone et "MAST" que l'appareil est defini comme master.



♦ Choississez **"AUTO"** ou **"SOUN"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter pour choisisser le menu d'extension désiré.
♦ Choississez **"ALON"** ou **"MAST"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

DISP - Affichage du valeur DMX, inversion de l'affichage, éteindre l'affichage



VALU - Affichage du valeur DMX

Cette fonction permêt d'afficher le valeur DMX de chaque canal.
♦ Choississez **"VALU"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"D-00"**. Avec cette sélection, chaque changement de canaux va être affiché.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser le canal désiré, p.ex. quand vous choisissez **"D-14"** l'affichage *seulement* indique le valeur DMX du 14. canal.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ L'affichage indique **"DXXX"**, „X" signifique le valeur DMX.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

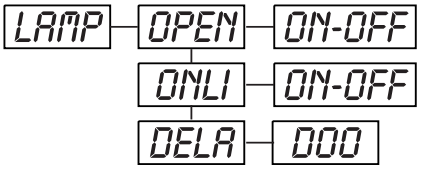
RDIS - Inversion de l'affichage

Cette fonction permêt d'invertir l'affichage.
♦ Choississez **"rDIS"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas; l'affichage est tourné par 180°.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

CLDI - Eteindre l'affichage

Cette fonction permêt d'éteindre l'affichage après 2 minutes.
♦ Choississez **"CLDI"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **"ON"** quand vous voulez activer la fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

LAMP - Menu principal 1



♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“LAMP”**.

OPEN **- Allumer/éteindre la lampe**

Cette fonction permêt d'allumer et éteindre la lampe grâce à l'unité de contrôle.
♦ Choisissez **"OPEN"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **“ON”** ou **“OFF”**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“ON”** pour allumer la lampe, ou **“OFF”** pour l'éteindre.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

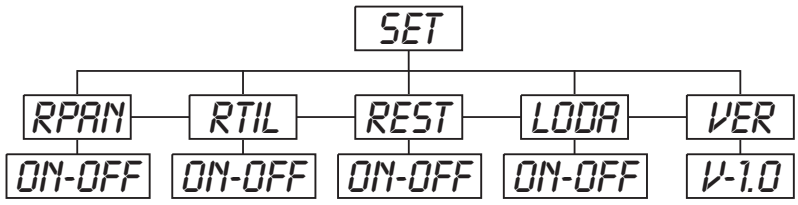
ONLI **- Allumer/éteindre la lampe par contrôleur**

Cette fonction permêt d'allumer et éteindre la lampe grâce au contrôleur externe.
♦ Choisissez **"ONLI"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **“ON”** ou **“OFF”**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“ON”** quand vous voulez activer cette fonction ou **“OFF”** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

DELA **- Allumer la lampe avec délai**

Cette fonction permêt d'ajuster le délai jusqu'à la lampe soit allumée.
♦ Choisissez **"DELA"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique**“D-00”**. Avec cette sélection, la lampe soit allumée tout de suite.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser le délai désiré entre **"00"** et **"FF"** minutes: p.ex. quand vous choisissez **“D-03”** la lampe soit allumée après 3 minutes.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

SET **- Menu principal 2**



♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“SET”**.

RPAN **- Pan reverse**

Cette fonction permêt d'invertir le mouvement Pan.
♦ Choisissez **“rPAN”** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **“ON”** ou **“OFF”**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“ON”** quand vous voulez activer cette fonction ou **“OFF”** si pas.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

RTIL **- Tilt reverse**

Cette fonction permêt d'invertir le mouvement Tilt.
♦ Choisissez **“rTIL”** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **“ON”** ou **“OFF”**.
♦ Pressez la touche Up pour choisisser **“ON”** quand vous voulez activer cette fonction ou **“OFF”** si pas.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

REST **- Reset**

Cette fonction permêt d'effectuer un Reset grâce à l'unité de contrôle.

♦ Choississez **"rEST"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

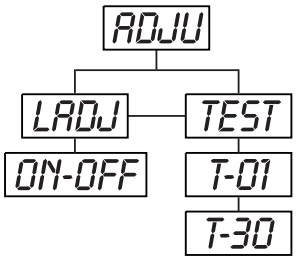
LODA - Retablir à la configuration initiale

Cette fonction permêt de retablir l'appareil à la configuration initiale. Tous les ajustements soient retablis sur la valeur prédéterminée à l'usine (gris). Toutes scènes mémorisées soient perdues.
♦ Choississez **"LODA"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

VER - Software version

Cette fonction permêt d'afficher le software version de l'appareil.
♦ Choississez **"VER"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"V-X.X"**, "X.X" indique le numéro de la version, p.ex. "V-1.0". "V-2.6" etc.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

ADJU - Menu principal 3



♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ADJU"**.

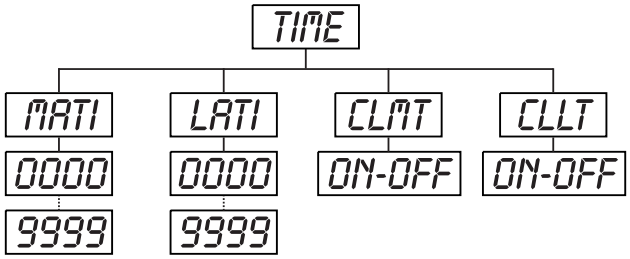
LADJ - Ajuster la lampe

Cette fonction permêt d'ajuster la lampe grâce à l'unité de contrôle. Le shutter ouvre et vous pouvez ajuster la lampe individuellement. Dans ce mode, l'appareil ne reactionne pas aux signaux de contrôle.
♦ Choississez **"LADJ"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** ou **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

TEST - Test des fonctions

Cette fonction permêt de contrôler la fonction (correcte) de chaque canal.
♦ Choississez **"tESt"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"T-XX"**, "X" signifique le numéro de canal.
♦ Le canal actuelle est testé.
♦ Choississez le canal désiré en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

TIME - Menu principal 4



♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"TIME"**.

MATI - Heures de foncionnement d'appareil

Cette fonction permêt d'afficher les heures de foncionnement d'appareil.
♦ Choississez**"MATI"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"XXXX"**, "X" signifique le numéro d'heures.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

LATI - Heures de foncionnement de la lampe

Cette fonction permêt d'afficher les heures de foncionnement de la lampe.
♦ Choississez**"LATI"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"XXXX"**, "X" signifique le numéro d'heures.
♦ Pressez la touche Enter ou la touche Exit/Down pour quitter ce mode.

CLLT - Retablir les heures de foncionnement de la lampe

Cette fonction permêt de retablir les heures de foncionnement de la lampe. S.v.p. effectuez cette fonction aprés chaque changement de la lampe.
♦ Choississez**"CLLT"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"ON"** oder **"OFF"**.
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"ON"** quand vous voulez activer cette fonction ou **"OFF"** si pas.
♦ Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.
♦ Pressez la touche Exit/Down pour retourner au menu principal.

EdIt - Menu principal 5

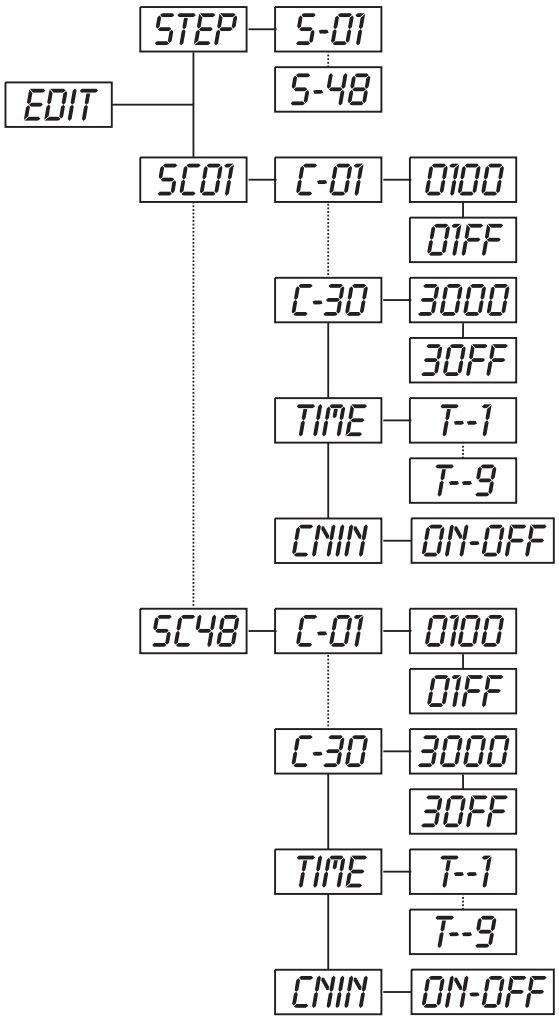
♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Pressez la touche Up pour choississer **"EDIT"**.

STEP - Définer le numéro de steps dans le Run

♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).
♦ Choississez **"STEP"** en pressant la touche Up.
♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique**"S-XX"**, "XX" signifique le numéro total des steps mémorisés. Vous pouvez mémorisez jusqu'à 48 scènes dans le **"RUN"**. P. ex. quand "XX" est 05, ça signifique que les premier 5 scènes mémorisée en **"EDIT"** se trouvent dans le **"RUN"**.
♦ Pressez la touche Enter pour mémoriser et quitter le mode.

SCOI - Editer le programme

Cette fonction permet d'éditer le programme que peut être appêler sous "RUN".



a) Editer via Control Board

♦ Choississez **"SC01"** en pressant la touche Up.

♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"SCXX"**, "X" signifique le numéro de la scène à editer.

♦ Modifiez le numéro de scène en pressant la touche Up,

♦ Pressez la touche Enter, l'affichage indique **"C-XX"**, "XX" signifique le numéro de canal. P. ex. **"C-01"** signifique que vous editez le canal 1 de la scène choisissée.

♦ Choisissez le numéro de canal à editer grâce à la touche Up.

♦ Pressez la touche Enter pour memoriser les changements sur le canal choisissé. L'affichage indique le valeur DMX du canal à éditer. P. ex. "11XX" signifique canal 11 de la scène actuelle, le valeur DMX est XX , XX est un numéro entre "01-FF".

♦ Ajustez le valeur DMX désiré grâce aux touches Up/Down ein.

♦ Pressez la touche Enter pour éditer autres canaux de scène.

♦ Répitiez les pas 5-9, jusqu'à tous les valeurs DMX des canaux de scène 1 sont ajustés.

♦ Quand tous les canaux sont finis, l'affichage indique **"tIME"**.

♦ Pressez la touche Enter, pour ajuster le step time. L'affichage indique "t--X","X" signifique le step time, valeur "1-9". P. ex. "t--2" signifique que la scène actuelle est programmé avec un step time de 2 secondes.

♦ Ajustez le temps désiré grâce aux touches Up/Down.

♦ Pressez la touche Enter, pour mémoriser la scène éditée et l'affichage indique la prochaine scène automatiquement.

♦ Répitiez les pas 3-14 pour éditer et mémoriser plus scènes (jusqu'à 48 scènes).

♦ Pressez la touche Exit/Down pour quitter le mode. Vous pouvez définer le numéro de scènes sous **"STEP"** et appeler le programme sous **"RUN"**.

b) Editer via contrôleur externe

♦ **Appelez la première scène avec votre contrôleur maintenant.**

♦ Pressez la touche Enter pour 3 secondes pour acceder au menu principal (affichage clignote).

♦ Choisissez **"SC01"** en pressant la touche Up.

♦ Pressez la touche **Enter**, l'affichage indique **"SC01"**.

♦ Pressez la touche **Enter**, l'affichage indique **"C-01"**.

♦ Pressez la touche **Up** jusqu'à l'affichage indique **"CNIN"**.

♦ Pressez la touche **Enter**, l'affichage indique **"OFF"**.

♦ Pressez la touche **Up**, l'affichage indique **"ON"**.

♦ Pressez la touche **Enter**, l'affichage indique **"SC02"**. Vous avez téléporti la première scène avec succes.

♦ Ajustez la Step-Time comme décrit sous point 12.

♦ **Appelez la deuxième scène avec votre contrôleur maintenant.**

♦ Répitiez les pas 5-11, jusqu'à vous avez téléporti toutes les scènes désirées.

♦ Pressez la touche Exit/Down pour quitter le mode. Vous pouvez définer le numéro de scènes sous **"STEP"** et appeler le programme sous **"RUN"**.

NETTOYAGE ET MAINTENANCE

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins une fois par an par une personne compétente.

Entre autres, il faut respecter particulièrement les points suivants:

1) Tous les vis avec lesquelles l'appareils ou des parties de l'appareil sont montés, doivent être fixément serrées et ne doivent pas être corrodées.
2) Au boîtier, aux fixations et au lieu de montage (plafond, fixations pour une installation sur un niveau moins élevé, Traverse) aucune déformation doit être visible.
3) Des parties mouvantes mécaniques comme des axes, des oeillets et similaires, ne doivent pas avoir aucune trace d'usure (par ex. usure par frottement ou dommages) et ne doivent pas tourner de manière déséquilibrée.
4) Les lignes de raccord électriques ne doivent pas avoir aucun endommagement, viellissement de matériel (par ex. des lignes poreux) ou des dépôts. D'autres régulations adaptées au lieu d'utilisation respectif et à l'utilisation, seront respectées par l'installateur compétent et des défauts de sécurité seront éliminés.

DANGER DE MORT!

Toujours débrancher avant de proceder à l'entretien!

L'appareil doit être nettoyé régulièrement de contaminations comme de la poussière etc. Pour le nettoyage, utilisez un torchon non pelucheux humide. Ne pas utiliser un aucun cas de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage.

ATTENTION!

La lentille endommagée doit être remplacée pour que la qualité du rayon ne soit pas amoindrie par les fissures ou rayures éventuelles!

La lentille d'objectif doit être nettoyée toutes les semaines, car des résidus de liquide de brouillard se déposent rapidement. Nettoyer le ventilateur tous les mois.

Les gobos peuvent être nettoyés à l'aide d'une brosse douce. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou une lame d'air. Les verres colorés dichroîques, la roue de gobos et les lentilles doivent être nettoyés une fois par mois.

Pour que les paliers des gobos rotatifs fonctionnent bien, ils doivent être huilés tous les six mois. Utiliser pour cela une seringue à aiguille fine. La quantité de l'huile ne doit pas être démésurée pour éviter que l'huile n'écoule pas durant la rotation.

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécéssitant un entretien sauf la lampe et le fusible. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Veuillez faire attention aux instructions sous "Installer/Remplacer la lampe".

Remplacer le fusible

Une ampoule défectueuse peut entraîner un fusible "grillé". Toujours remplacer un fusible par un autre de modèle identique.

Avant le remplacement du fusible débrancher l'appareil.

Procédure:

Pas 1: Dévissez le porte-fusible (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) au dos de l'appareil avec un tournevis et le retirer du boîtier.
Pas 2: Retirez le fusible défectueux du porte-fusible.
Pas 3: Installez le nouveau fusible au porte-fusible.
Pas 4: Remettez le porte-fusible dans le boîtier et vissez-le.

Si des pièces de rechange sont nécéssaires, toujours utiliser des pièces d'origine.

Quand le câble secteur de cet appareil est endommagé, il doit être remplacé par un câble secteur spécial disponible chez votre revendeur.

Pour tout renseignement complémentaire, votre revendeur se tient à votre entière disposition.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation:	230 V/50 Hz
Puissance de rendement:	400 W
Canaux de contrôle DMX:	8
Connexion DMX-512:	XLR 3-pôles
Fréquence des flash:	10 Hz
Roue de couleurs:	9 couleurs dichroïques et ouvert
Roue de gobos rotatifs:	7 gobos et ouvert
Diamètre extérieure des gobos:	25 mm
Diamètre d'image des gobos:	20 mm
Mouvement PAN maximale 630°:	en 2,0 s
Mouvement TILT maximale 265°:	en 1,5 s
Longeur de la surface de base (avec poignées):	380 mm
Largeur de la suspension:	330 mm
Hauteur (tête horizontale):	450 mm
Poids (net):	15 kg
Maximale température ambiante t_a:	45° C
Maximale température du boîtier (à l'équilibre) t_B:	85° C
Distance minimum au surface enflammables:	0,5 m
Distance minimum au object illuminé:	0,5 m
Fusible:	T 4 A, 250 V
Lampes:	
OMNILUX OSD 90V/250W GX-9,5 2000h 6700K	N° d'art. 89106005
OSRAM HSD250 90V/250W GY-9,5 2000h	N° d'art. 89106010
PHILIPS MSD250 90V/250W GY-9,5 2000h	N° d'art. 89106015
OMNILUX OSD 250/2 94V/250W 2000h 8000K	N° d'art. 89106105
OSRAM HSD250/2 90V/250W GY9,5 3000h 7800K	N° d'art. 89106110
PHILIPS MSD250/2 90V/250W GY-9,5 2000h	N° d'art. 89106115
SYLVANIA BA250/2 SE D 90V/250W GY-9,5	N° d'art. 89106120
Contrôleurs recommandés:	
FUTURELIGHT CP-256 contrôleur	N° d'art. 51834285
FUTURELIGHT CP-256/32 contrôleur	N° d'art. 51834286
Wizard-512 DMX-Software + Interface	N° d'art. 51860101
Wizard-1024 DMX-Software + Interface	N° d'art. 51860110

Attention! Les donnés imprimée dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. 06.08.2003 ©